

Penggunaan Platform Online untuk Pembelajaran

Dewi Hasanah* Muhammad Khafid, Amir Mahmud

Managemen Kependidikan, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Kampus Pascasarjana Jl Kelud Utara III, Semarang 50237, Indonesia

*Corresponding Author: dhasanah6@gmail.com

Abstrak. Saat terjadi Pandemi COVID19, siswa melaksanakan pembelajaran secara online dengan menggunakan berbagai platform. Pada pembelajaran computer akuntansi secara online, pembelajaran *Blended Learning* dapat diterapkan dengan menggunakan Google Classroom, Zoom, dan Youtube, disingkat ZOGY (Zoom, Google Classroom, Youtube). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan platform online dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan studi kasus pada penggunaan platform online pada pembelajaran computer akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan *Blended learning* dengan menggunakan platform online Zoom, Google Classroom, Youtube memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru, memperoleh materi pembelajaran, jobsheet, penilaian dan pengumpulan tugas melalui google classroom, melihat video pembelajaran melalui youtube, serta melakukan praktik mandiri menggunakan smartphone. Selain itu adanya video pembelajaran yang diunggah di youtube, memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali menyaksikan video sehingga mempermudah peserta didik dalam melakukan praktik. Meskipun saat ini telah dilakukan pembelajaran tatap muka, penerapan model pembelajaran ini masih layak diterapkan dan terbukti membantu peserta didik dalam pembelajaran computer akuntansi.

Kata kunci: pembelajaran online; komputer akuntansi

Abstract. When the COVID19 Pandemic occurred, students carried out online learning using various application platforms. In online accounting computer learning, Blended Learning learning can be applied using Zoom, Google Classroom, and Youtube (ZOGY). This study aims to find out how to use online platforms in learning. This research is a qualitative research with case studies on the use of online platforms in computer accounting learning. The results of the study show that Blended learning using the online platform Zoom, Google Classroom, and Youtube allows students to interact with teachers, obtain learning materials, jobsheets, assessments and assignment submissions through Google Classroom, watch learning videos on YouTube, and do individual practice using their smartphones. In addition, learning videos that are uploaded on YouTube, allowing students to repeat watching videos so that it makes it easier for students to practice. Although currently face-to-face learning has been carried out, the application of this learning model is still feasible and proven to help students in learning computer accounting.

Keywords: online learning; computer accounting

How to Cite: Hasanah, D., Khafid, M., & Mahmud, A. (2023). Penggunaan Platform Online untuk Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 197-203.

PENDAHULUAN

Sejak 16 Maret 2020 peserta didik SMA dan SMK di Jawa Tengah harus belajar dirumah guna pencegahan penyebaran wabah Pandemi COVID19, pembelajaran dari rumah dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) atau pembelajaran secara online dengan menggunakan beberapa sarana sebagaimana yang direkomendasikan oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan yaitu dengan menggunakan aplikasi Ruang Guru, Rumah Belajar, Google Classroom, Quipper, Office 365, Zenius, dan lain sebagainya. Selain itu untuk pembelajaran secara online juga dilakukan dengan melakukan pembelajaran tatap layar dengan menggunakan zoom.us/webinar, webex webinar atau google meet.

Komputer akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan

lembaga (AKL) SMK pada kelas XI dan kelas XII, software yang umum digunakan dalam pembelajarn computer akuntansi adalah MYOB Accounting, Accurate dan Zahir. Pada kelas XI computer akuntansi merupakan mata pelajaran yang baru, peserta didik mempelajari bagaimana menginstall suatu software, melakukan setting data awal, entry transaksi sampai dengan membuat laporan.

Pada kondisi normal, pembelajaran dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan fasilitas computer di laboratorium akuntansi di sekolah, namun dikarenakan kondisi pandemic dan peserta didik belajar jarak jauh dari rumah, selama mengikuti pembelajaran jarak jauh, mayoritas peserta didik kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga (AKL) kelas XI SMKN 1 Sragi tidak mempunyai computer atau laptop dirumah, namun mereka mempunyai smartphone yang dapat digunakan

untuk pembelajaran, selain keterbatasan computer, pada awal pandemi mereka juga mengeluhkan keterbatasan kuota dan masalah jaringan internet yang tidak stabil, untuk itu guru maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai agar materi pembelajaran dapat tersampaikan pada peserta didik dan peserta didik terampil dalam mengoperasikan computer akuntansi.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan platform online dalam pembelajaran.

Literature Review

Inovasi pendidikan adalah tindakan menciptakan dan kemudian menyebarkan alat pendidikan baru serta praktik instruksional baru, bentuk organisasi, dan teknologi. Meskipun inovasi bukanlah penelitian, inovasi seringkali didasarkan pada penelitian dan kemajuan pengetahuan dan terdiri dari perubahan proses dan praktik untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas layanan yang diberikan. (Innovation, 2016) Pada pembelajaran yang dilakukan secara daring selama masa pandemic, guru diharuskan mampu memadukan berbagai model pembelajaran.

Pada pembelajaran computer akuntansi secara daring salah satu alternative model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah mengkombinasikan berbagai media pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif belajar. Penerapan kombinasi berbagai media pembelajaran ini disebut *Blended Learning*. *Blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. *Blended learning* secara luas dianggap sebagai pendekatan yang menggabungkan manfaat yang diberikan oleh komponen pembelajaran tatap muka dan online. (Rasheed et al., 2020) ada kesepakatan umum bahwa bahan utama blended learning adalah instruksi atau pembelajaran tatap muka dan online. (Hrastinski, 2019)

Blended learning merupakan penggabungan dua komponen pembelajaran yaitu komponen pembelajaran tatap muka dan

pembelajaran online) digabung menjadi satu, siswa dan guru diharapkan untuk mengatur dan mengelola tugas mereka dengan benar menggunakan teknologi, dan dengan kecepatan mereka sendiri. (Rasheed et al., 2020) Menggabungkan keunggulan pembelajaran online dan lingkungan belajar kelas tradisional telah menghasilkan lingkungan belajar baru yang sering disebut sebagai "blended learning". (Kharb & Samanta, 2016) ada beberapa keberhasilan dan banyak tantangan dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran online akuntansi. Strategi yang tampaknya berhasil dengan baik antara lain penggunaan saluran sinkron dan asinkron untuk secara proaktif memfasilitasi dan memberikan dukungan belajar kepada siswa dalam pembelajaran daring. (Ali et al., 2020).

Blended learning yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi terutama mata pelajaran computer akuntansi diawali dengan pemilihan software akuntansi yaitu Accurate Online, kemudian saat pembelajaran menggunakan Google Classroom, Zoom, dan Youtube, penerapan model ini disingkat dengan sebutan ZOGY (Zoom, Google Classroom, Youtube). Penerapan model pembelajaran dengan pemilihan software akuntansi yang dapat dioperasikan secara online dengan menggunakan smartphone, sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara tatap layar dengan guru melalui zoom, guru dapat menginformasikan proses pembelajaran yang akan dilakukan melalui google classroom, dan peserta didik dapat mengulang materi serta menyaksikan video tutorial melalui menyaksikan youtube dan mempraktikkannya secara mandiri dengan menggunakan smartphone.

Perilaku siswa dalam menggunakan media pembelajaran dipengaruhi oleh kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan. Media yang dominan dimiliki mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, baik perkuliahan maupun diskusi kelompok adalah media dengan Zoom, Google Meet, Google Classroom, dan LMS. Persepsi siswa terhadap Zoom, Google Meet, Google Classroom, dan LMS relatif mudah. Aplikasi/platform Zoom merupakan media yang paling mudah dibandingkan dengan media lainnya, sedangkan LMS dianggap lebih sulit dibandingkan ketiga media lainnya. Lebih dari 75 persen penilaian responden terhadap keempat media ini tergolong mudah dan sangat mudah. Sementara itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perspektif kebermanfaatan media pembelajaran juga

memiliki manfaat yang baik. Zoom merupakan aplikasi/platform yang paling bermanfaat dari media lain, sedangkan LMS dianggap kurang bermanfaat dibandingkan ketiga media lainnya. (Fuady et al., 2021)

Google Classroom merupakan salah satu produk google yang diluncurkan sejak tahun 2014, Google Classroom dapat digunakan di sekolah untuk mengorganisir tugas, meningkatkan kolaborasi, dan mendorong komunikasi. Classroom tersedia di web atau aplikasi seluler. Google Classroom dapat digunakan dengan berbagai alat yang telah Anda gunakan, seperti Gmail, Google Dokumen, dan Google Kalender. Adanya pandemi covid 2019, penggunaan Google Classroom sangat membantu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, Selain itu, Hasil penelitian mengenai apakah video YouTube yang dihasilkan guru dapat meningkatkan kinerja keterlibatan siswa, motivasi, dan persepsi siswa dalam pembelajaran prinsip-prinsip kelas akuntansi menunjukkan bahwa bahwa penggunaan video meningkatkan kinerja siswa. Siswa menonton video terutama untuk ulasan ujian. Siswa menonton video dan percaya bahwa video tersebut sangat membantu dan harus digunakan di kelas. Namun, siswa tidak selalu ingin kelas video menggantikan kelas tradisional. Selain itu, guru membuat video untuk membantu siswa di kelas tradisional dan hybrid untuk mengatasi masalah berorientasi keuangan. guru juga membuat video ceramah dan video informasi. (D'Aquila et al., 2019)

Mengoperasikan computer akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran C3 pada kurikulum kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan Lembaga yang diajarkan pada peserta didik kelas XI dan XII. Pada mata pelajaran mengoperasikan computer akuntansi siswa diharapkan mampu menerapkan pengoperasian computer akuntansi dimulai dari setting data awal, entry transaksi dan mencetak laporan keuangan untuk perusahaan jasa, dagang dan manufaktur. Pengoperasian computer akuntansi untuk perusahaan jasa dan dagang di ajarkan pada peserta didik kelas XI, sedangkan untuk Pengoperasian computer akuntansi untuk perusahaan manufaktur di ajarkan pada peserta didik kelas XII.

Software yang digunakan dalam pembelajaran pengoperasian computer akuntansi ini adalah MYOB Accounting, Accurate online dan Zahir. MYOB Accounting merupakan software akuntansi berasal dari Australia, software ini umum digunakan di Australia dan

New zealand sejak tahun 1991, untuk keperluan pembelajaran, MYOB mengeluarkan produk Education Edition yang sampai saat ini telah mencapai versi 19. Software ini menyediakan layanan untuk perusahaan kecil maupun perusahaan besar (entreprise), untuk small bussines disediakan software secara online, namun untuk edisi edukasi tidak tersedia software secara online. Pada saat pembelajaran secara tatap muka, SMK jurusan akuntansi di Indonesia umumnya menggunakan software ini dalam pembelajaran computer akuntansi karena umumnya perusahaan berskala besar di Indonesia menggunakan software ini.

Selain MYOB Accounting, software yang dipakai dalam pembelajaran pengoperasian computer akuntansi adalah Accurate, Accurate merupakan software computer akuntansi buatan CPSsoft Indonesia sejak tahun 2000, terdiri dari 3 software accurate yaitu Accurate Lite, Accurate Online dan Accurate desktop. Untuk saat ini Accurate yang digunakan adalah Accurate versi 5, untuk pembelajaran computer akuntansi CPSsoft melalui divisi edukasi PT Ultima Tekno Solusindo melakukan kerja sama dengan sekolah sekolah untuk menjadi partner edukasi, pembelajaran yang dilakukan menggunakan software accurate versi edukasi baik untuk accurate desktop maupun accurate online.

Selama masa Pandemi, sekolah dimungkinkan untuk menyederhanakan kurikulum, untuk itu dikarenakan sebagian besar peserta didik tidak memiliki laptop dan computer, namun semuanya memiliki smartphone, maka pada pembelajaran pengoperasian computer akuntansi untuk peserta didik kelas XI selama masa Pandemi software yang paling memungkinkan untuk diajarkan adalah accurate online.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yakni Pengembangan model pembelajaran ZOGY dengan pendekatan design thinking menggunakan model ADDIE pada penggunaan platform online pembelajaran komputer akuntansi SMK .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan dilakukan dengan mode berpikir desain (*design thinking*). Pemikiran desain berupaya memanfaatkan pengetahuan dan praktik untuk menemukan

solusi yang layak yang akan memenuhi kebutuhan dan minat orang-orang dalam konteks tantangan masyarakat kontemporer (Koh et al., 2015). Desain yang digunakan untuk pengembangan ZOGY adalah model ADDIE.

Model tipe ADDIE menentukan desain pelajaran sebagai proses sistematis dan prosedural yang melibatkan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Molenda & Military, 2003)



Gambar 1. Desain Pengembangan ZOGY dengan menggunakan model ADDIE

Analisis

Pada tahun pelajaran 2020/2021 penulis menerapkan model pembelajaran ini untuk mata pelajaran computer akuntansi kelas XI dengan mempertimbangkan faktor faktor sebagai berikut:

1. Komputer akuntansi merupakan mata pelajaran baru bagi siswa kelas XI
2. Mayoritas siswa tidak memiliki computer atau laptop dirumah
3. Penulis telah menerapkan model tersebut sebelumnya dan pembelajaran online dapat berjalan dengan lancar.

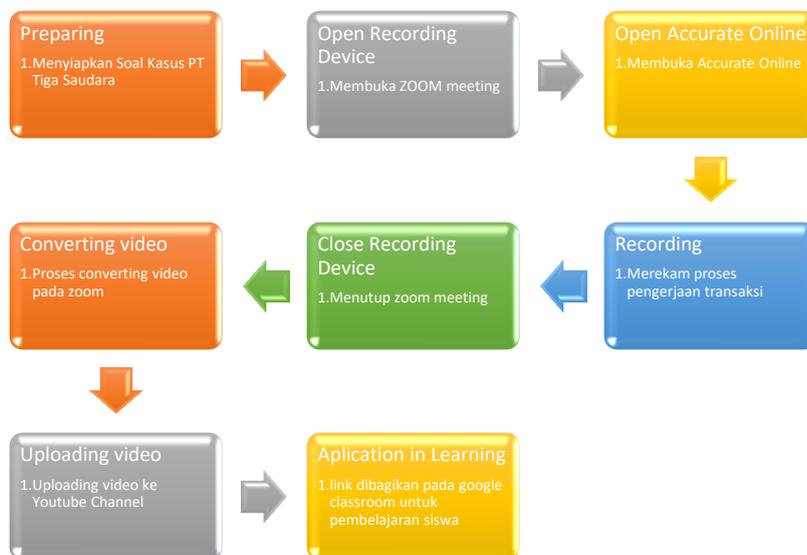
pertimbangan bahwa accurate online dapat dioperasikan dengan menggunakan smartphone sehingga siswa dapat melakukan praktik computer akuntansi secara mandiri dirumah. Penerapan model pembelajaran ZOGY pada kegiatan belajar mengajar computer akuntansi dikembangkan tidak hanya merekam pembelajaran yang sudah berlangsung saja namun juga dengan membuat video tutorial bagi siswa untuk melakukan praktik mandiri.

Desain

Software yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah Accurate Online, dengan

Pengembangan

Prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model ZOGY dengan cara pembuatan Video Tutorial Praktik Accurate Online dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2. Prosedur pembuatan Video tutorial Accurate online

Implementasi

Implementasi penerapan pembelajaran dengan ZOGY pada computer akuntansi yang pertama yakni dengan cara merekam pembelajaran dilakukan dengan cara menginformasikan kepada siswa mengenai scenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan zoom melalui googleclassroom. Terdapat 5 Tahap dalam Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model ZOGY dengan cara pembuatan Video Tutorial Praktik Accurate Online yaitu Penginformasian link zoom pada siswa melalui googleclassroom, Pembelajaran dengan ZOOM sambil merekam, Mengupload Video pembelajaran ke Youtube, Penginformasian kepada siswa melalui Google classroom.

1. Penginformasian link zoom pada siswa melalui googleclassroom,
2. Pembelajaran dengan ZOOM sambil merekam,
3. Mengupload Video pembelajaran ke Youtube,
4. Penginformasian kepada siswa melalui Google classroom.
5. Mengumpulkan hasil pekerjaan ke link tugas pada google Classroom

Implementasi penerapan pembelajaran dengan ZOGY pada computer akuntansi dengan cara pembuatan Video Tutorial Praktik Accurate Online. Terdapat 3 Tahap dalam Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model ZOGY dengan cara pembuatan Video Tutorial Praktik Accurate Online yaitu Pembuatan Video Tutorial dengan Zoom, Penguploadan ke Youtube, Penginformasian kepada siswa melalui Google classroom. Hasil praktik siswa langsung dikumpulkan dalam bentuk screenshot pada room pengumpulan tugas pada google classroom, seluruh siswa telah mengumpulkan tugas, dan tugas telah dinilai.

Evaluasi

Meskipun pada pelaksanaannya cenderung lancar dari sisi guru, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan pembelajaran computer akuntansi dengan model ZOGY yaitu Pada awal pandemic siswa mengeluhkan kuota internet yang harus disediakan untuk dapat mengikuti pembelajaran secara online padahal dalam model pembelajaran ini penggunaan internet sangat dibutuhkan untuk pembelajaran tatap muka dengan zoom, mengecek google classroom, menyaksikan video di youtube dan

melakukan praktik dengan accurate online. Selain itu, jaringan internet yang tidak stabil di desa tempat tinggal peserta didik dan kendala yang terakhir adalah meskipun ketiga platform ini tidak membutuhkan smartphone dengan spesifikasi tinggi, namun tetap saja ada smartphone siswa yang tidak bisa digunakan untuk zoom.

Namun pada akhirnya kendala kendala tersebut dapat diatasi dengan berbagai Langkah diantaranya, diberikannya bantuan kuota internet dan paket data kepada siswa oleh sekolah selama dua bulan, kemudian dilanjutkan bantuan kuota internet dari kementerian Pendidikan dan kebudayaan, untuk masalah jaringan penulis menyarankan kepada siswa untuk menggunakan provider dengan signal dan jaringan paling kuat di desanya atau jika memungkinkan untuk datang kesekolah meminjamkan komputer dan internet sekolah.

Setelah masa pandemic model pembelajaran masih layak diterapkan terutama ketika siswa akan melakukan praktik mandiri siswa terkadang perlu melihat video tutorial yang telah diunggah dalam youtube, selain itu juga googleclassroom masih diperlukan untuk mengirimkan hasil praktik siswa.

Penerapan model pembelajaran ZOGY yang memadukan antara penggunaan ZOOM, Google classroom dan Youtube, baik untuk pembelajaran maupun video tutorial accurate online berdampak pada peningkatan terhadap kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi, dikarenakan pada masa pandemi peserta didik selama satu semester penuh melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara online, adanya model pembelajaran ini membantu siswa dalam memahami cara praktik input transaksi dengan menggunakan computer akuntansi dengan menggunakan accurate online, serta membuat siswa tetap berinteraksi dengan guru, selain itu video dapat dilihat secara berulang ulang sehingga jika siswa belum paham mereka bisa melihat kembali video pada youtube.

Kondisi siswa yang tidak memiliki komputer dirumah sangat terbantu dengan adanya accurate online yang dapat dioperasikan melalui smartphone. 100% siswa kelas XI AKL3 dan XI AKL4 mempunyai smartphone dan dapat mengoperasikannya sehingga pada saat pembelajaran accurate online ini, mereka bisa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan melihat video pembelajaran melalui youtube dan mempraktikkan computer akuntansi secara lain, kondisi ini juga sangat terbantu dengan adanya

bantuan kuota internet untuk pembelajaran dari pemerintah.

Dampak penerapan model ZOGY pada pembelajaran computer akuntansi accurate online dapat dilihat dari data nilai yang terdapat pada google classroom. Berdasarkan data rekap tugas, Nilai rata rata kelas XI AKL3 84,44 untuk praktik pada awal model pembelajaran ZOGY diterapkan dan 86,2% untuk rata rata keseluruhan, sedangkan nilai rata rata kelas XI AKL4 87,31 untuk praktik pada awal model pembelajaran ZOGY diterapkan dan 83,68% untuk rata rata keseluruhan, hal ini menandakan bahwa pembelajaran komputer akuntansi tuntas diatas rata rata, karena KKM untuk computer akuntansi kelas XI adalah 75. Siswa tuntas dalam melakukan praktik dan pembelajaran accurate online, merupakan suatu keberhasilan tersendiri karena tetap bisa melaksanakan praktik dengan menggunakan smartphome, adanya video pembelajaran ini siswa tetap bisa belajar dan mengikuti tutorial untuk melaksanakan praktik mandiri.

Penerapan model pembelajaran ZOGY pada pembelajaran jarak jauh computer akuntansi dengan menggunakan software accurate online memungkinkan peserta didik untuk tetap berinteraksi dengan guru dengan menggunakan zoom, berinteraksi dengan guru terkait dengan materi pembelajaran, jobsheet, penilaian dan pengumpulan tugas melalui google classroom, kemudian melihat tayangan video pembelajaran dan video tutorial tentang bagaimana mengoperasikan accurate online lewat youtube, serta melakukan praktik mandiri pengoperasian accurate online dengan menggunakan smartphone masing masing dari rumah. Selain itu adanya video pembelajaran yang diunggah di youtube, memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali menyaksikan video tersebut sehingga mempermudah peserta didik dalam melakukan praktik

SIMPULAN

Saat terjadi Pandemi COVID19, siswa melaksanakan pembelajaran secara online dengan menggunakan berbagai platform aplikasi. Pada pembelajaran computer akuntansi secara online, pembelajaran *Blended Learning* dapat diterapkan dengan menggunakan Google Classroom, Zoom, dan Youtube, disingkat ZOGY (Zoom, Google Classroom, Youtube). Hasil penelitian menunjukkan *Blended learning* dengan menggunakan platform online Zoom, Google

Classroom, Youtube memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru, memperoleh materi pembelajaran, jobsheet, penilaian dan pengumpulan tugas melalui google classroom, melihat video pembelajaran melalui youtube, serta melakukan praktik mandiri menggunakan smartphone. Selain itu adanya video pembelajaran yang diunggah di youtube, memungkinkan peserta didik untuk mengulang kembali menyaksikan video sehingga mempermudah peserta didik dalam melakukan praktik. Meskipun saat ini telah dilakukan pembelajaran tatap muka, penerapan model pembelajaran ini masih layak diterapkan dan terbukti membantu peserta didik dalam pembelajaran computer akuntansi.

REFERENSI

- Ali, I., Narayan, A. K., & Sharma, U. (2020). Adapting to COVID-19 disruptions: student engagement in online learning of accounting. *Accounting Research Journal*, 34(3), 261–269. <https://doi.org/10.1108/ARJ-09-2020-0293>
- D'Aquila, J. M., Wang, D., & Mattia, A. (2019). Are instructor generated YouTube videos effective in accounting classes? A study of student performance, engagement, motivation, and perception. *Journal of Accounting Education*, 47, 63–74. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2019.02.002>
- Fuady, I., Sutarjo, M. A. S., & Ernawati, E. (2021). Analysis of Students' Perceptions of Online Learning Media During the Covid-19 Pandemic (Study of E-learning Media: Zoom, Google Meet, Google Classroom, and LMS). *Randwick International of Social Science Journal*, 2(1), 51–56. <https://doi.org/10.47175/rissj.v2i1.177>
- Hrastinski, S. (2019). What Do We Mean by Blended Learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Innovation, E. (2016). *Digitalisation, digital practices and digital skills*. <https://doi.org/10.1787/9789264265097-4-en>
- Kharb, P., & Samanta, P. P. (2016). Blended learning approach for teaching and learning anatomy: Students' and teachers' perspective. *Journal of the Anatomical Society of India*, 65(1), 43–47. <https://doi.org/10.1016/j.jasi.2016.06.001>

- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H.-Y. (2015). Design Thinking for Education. In *Design Thinking for Education*. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-444-3>
- Molenda, H., & Military, B. (2003). *In Search of The Elusive ADDIE Model 5403107_71454778_Wk05_Molenda_ADDI EModel_PIJ2003*. June, 34–36.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers and Education*, 144(March 2019), 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>